

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS III SD

### *DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA IN JAVANESE LANGUAGE SUBJECT THIRD GRADE ELEMENTARY SCHOOL*

Oleh: Maisaroh Farida Nurrohmah, Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNY, e-mail: [maisaroh.fn@gmail.com](mailto:maisaroh.fn@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang layak digunakan untuk materi *unggah-ungguh* pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas III SD Negeri Karangrejek II di Gunungkidul. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model Borg dan Gall melalui 9 langkah. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi *unggah-ungguh* mata pelajaran bahasa Jawa kelas III SD. Validasi terakhir dari segi materi memperoleh skor rata-rata 4,3 dengan kriteria “sangat baik”. Validasi terakhir dari segi media memperoleh skor rata-rata 4,2 dengan kriteria “baik”. Hasil uji coba lapangan awal memperoleh skor rata-rata 4,37 dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba lapangan utama yang memperoleh skor rata-rata 4,485 dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba lapangan operasional memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kriteria “sangat baik”.

Kata kunci: *pengembangan, multimedia interaktif, bahasa Jawa*

#### **Abstract**

*This research aims to produce instructional media in the form of interactive multimedia that is eligible to using for unggah-ungguh material on the subject of Javanese language 3<sup>rd</sup>Class of SD Karangrejek II Gunungkidul. This research includes the type of Research and Development using the Borg and Gall model through 9 steps. Data collection techniques using questionnaire. Analitical data techniques using quantitative descriptive statistics. The result of research show that interactive multimedia which has been developed can to be worth of use as a media learning on the material of unggah-ungguh Javanese language course 3<sup>rd</sup>Class of elementary school. Final validation in terms of material obtain an average score 4,3 with “primely” criteria. Final validation in terms of media obtain an average score 4,2 with “fine” criteria. The result of preliminary field testing get an average score 4,37 with “primely” criteria. The main field testing get and average score 4,485 with “primely” criteria. The operational field testing get an average score 4,6 with “primely” criteria.*

Keyword: *development, interactive multimedia, Javanese language*

## **PENDAHULUAN**

Indonesia merupakan negara yang kaya akan berbagai macam bahasa daerah, salah satu diantaranya yaitu bahasa Jawa yang digunakan oleh penduduk bersuku bangsa Jawa. Menurut Peraturan Gubernur DIY nomor 64 tahun 2013 pasal 1 tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah, bahasa Jawa adalah bahasa daerah yang dipakai oleh komunitas Jawa sebagai alat komunikasi. Bahasa daerah perlu dilestarikan agar tidak punah keberadaannya sebagai salah

satu karakteristik dan potensi yang dimiliki setiap daerah. Pada jenjang pendidikan, salah satu cara untuk melestarikan bahasa Jawa yaitu dengan mempelajari dan menggunakan bahasa Jawa di sekolah sebagai muatan lokal.

Bahasa Jawa pada sekolah dasar diajarkan sejak kelas I hingga kelas VI. Salah satu materinya adalah *unggah-ungguh* yang diajarkan pada kelas tiga. *Unggah-ungguh* merupakan bentuk adat sopan santun, tata krama, dan tatasusila yang menggunakan bahasa Jawa. Adapun dalam bahasa Jawa ragam *unggah-*

*ungguh* terbagi menjadi bahasa *ngoko* dan bahasa *krama*.

Berdasarkan Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa 2010, pembelajaran bahasa Jawa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, dengan tujuan agar bahasa dan kebudayaan Jawa sebagai bahasa daerah tetap terjaga kelestariannya. Pembelajaran bahasa Jawa idealnya mampu membuat siswa dapat berkomunikasi dengan baik, kegiatannya diarahkan untuk membekali siswa terampil berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis dengan etika yang benar.

Adapun terdapat fungsi utama dalam bahasa Jawa yaitu sebagai: 1) lambang kebanggaan daerah; 2) lambang identitas daerah; dan 3) alat perhubungan dalam keluarga dan masyarakat daerah. Dari ketiga fungsi bahasa Jawa di atas, fungsi yang ketiga lebih dominan digunakan dalam wujud bahasa lisan. Jadi, tujuan pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar lebih mengutamakan pada keterampilan berbicara. Selain memberikan bekal penguasaan keterampilan berbahasa Jawa, pembelajaran bahasa Jawa di jenjang sekolah dasar, melalui pembelajaran keterampilan berbicara juga membekali siswa mengenai kesantunan berbahasa sesuai dengan konteks budaya Jawa.

Berkaitan dengan hal di atas, peneliti melakukan studi pendahuluan di SD Karangrejek II Gunungkidul pada kelas III dengan observasi dan wawancara untuk mengetahui keadaan pembelajaran bahasa Jawa khususnya keterampilan berbicara pada materi *ungguh-ungguh*. Kegiatan pembelajaran bahasa Jawa

dimulai dengan guru menyapa siswa menggunakan bahasa Jawa. Siswa menjawab sapaan dari guru dengan menggunakan bahasa *krama* yang benar, tetapi ketika sudah memasuki materi sebagian besar siswa masih kebingungan dan melakukan kesalahan dalam penggunaan bahasa *krama*. Siswa ketika ditanya oleh guru, ada sebagian siswa yang menjawab menggunakan bahasa Indonesia. Selanjutnya ketika guru meminta siswa menyampaikan kalimat dengan bahasa *krama* berdasarkan *ungguh-ungguh* yang diminta, ada siswa yang masih melakukan kesalahan dengan menggunakan ragam *ungguh-ungguh* yang tak sesuai, misalnya menggunakan bahasa *krama alus* untuk dirinya sendiri, padahal bahasa *krama alus* hanya digunakan untuk membicarakan orang yang lebih tua atau dihormati. Selain itu, dalam kehidupan sehari-hari banyak siswa yang menggunakan *bahasa ngoko* ketika berbicara dengan guru, orang tua, atau orang lain yang lebih tua seolah sedang berbicara dengan temannya sendiri. Tentu saja, hal tersebut tidak sesuai dengan penggunaan *ungguh-ungguh* bahasa Jawa yang benar.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, salah satu yang menyebabkan hambatan tidak tepatnya dalam penggunaan *ungguh-ungguh* adalah kurangnya pemahaman siswa pada materi tersebut. Siswa mengaku kurang tertarik belajar *ungguh-ungguh* bahasa Jawa. Hal ini dikarenakan siswa hanya terbatas pada satu bahan ajar yaitu buku paket bahasa Jawa. Siswa juga hanya mendengarkan ceramah penyampaian materi pada bentuk komunikasi satu arah dari guru dan lebih banyak mendapatkan tugas secara tertulis, sehingga siswa menjadi kurang berpengalaman dalam melakukan

aktivitas berbicara menggunakan bahasa Jawa. Siswa pun ketika berada di rumah juga kurang terlatih dalam penggunaan bahasa Jawa yang benar. Siswa mengaku jarang diajari untuk memahami dan mengamati penggunaan bahasa Jawa yang baik dan benar dalam berkomunikasi, kapan dan dimana siswa itu berbicara. Jadi siswa kelas III SD Negeri Karangrejek II ini, baik di sekolah maupun di rumah jarang sekali mengamati secara langsung contoh penggunaan *unggah-ungguh* yang benar. Siswa belum terbiasa mengamati pemodelan penggunaan *unggah-ungguh* yang bisa ditirukannya. Hal itulah yang menyebabkan kurangnya kemampuan siswa dalam ber*unggah-ungguh*.

Berdasarkan pengamatan peneliti, pembelajaran bahasa Jawa di SD Karangrejek II masih cenderung berpusat pada satu bahan ajar dan belum terlihat pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran yang digunakan sebagai pendukung pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Belum ada media pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajarkan materi *unggah-ungguh* terutama mengenai contoh atau pemodelan penggunaan *unggah-ungguh* yang benar. Siswa terlihat kurang antusias dalam melakukan aktivitas berbicara bahasa Jawa, sehingga kemampuannya pun belum tergolong baik. Guru belum berusaha menghadirkan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam ber*unggah-ungguh*. Padahal dalam kegiatan pembelajaran, media merupakan salah satu komponen penting yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Mujiono (Sundayana, 2013:25) yang

mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran ada empat komponen penting yang berpengaruh bagi keberhasilan belajar peserta didik yaitu bahan belajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, serta guru sebagai fasilitator pembelajaran.

Sumber yang berasal dari guru dan buku teks pelajaran belumlah memadai untuk siswa sehingga perlu inovasi baru untuk mengomunikasikan materi ajar dalam sistem pembelajaran. Suatu bentuk inovasi yang dapat digunakan sebagai solusi permasalahan pembelajaran bahasa Jawa di atas salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan zaman yaitu ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengembangan dalam pembelajaran bahasa Jawa dapat berupa media pembelajaran yang berbasis teknologi komputer. Sesuai dengan tahapan belajar usia anak sekolah dasar, media yang berbasis teknologi komputer ini dapat dikemas menjadi kombinasi beragam media yang biasa kita kenal dengan multimedia. Kombinasi beragam media yang dimaksud adalah teks, grafik, suara, animasi, video, dan terdapat *link* interaktif yang digunakan untuk menghubungkan antar menu maupun halaman pada multimedia. Melalui multimedia interaktif, ditampilkan beberapa menu yang dapat dipilih sesuai isi konten yang akan digunakan dalam pembelajaran. Multimedia interaktif tersebut berisikan materi kelas III sekolah dasar mengenai *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang disesuaikan dengan indikator.

Menurut Warsita (2008:155-156) dalam kegiatan pembelajaran multimedia interaktif memiliki kelebihan fleksibel, *self-packing* (melayani kecepatan belajar individu), *content-rich* (kaya isi), interaktif, dan individual. Oleh

karena itu, dalam pengembangan multimedia interaktif ini memperhatikan kelebihan-kelebihan tersebut. Peneliti juga menyesuaikan dengan kemampuan siswa yang sudah dapat mengoperasikan penggunaan komputer.

Multimedia interaktif diperuntukkan bagi siswa kelas III sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan medianya disesuaikan dengan siswa kelas rendah yang menyukai beragam warna menarik dan kombinasi beberapa jenis media, sehingga dapat menarik perhatian siswa ketika pembelajaran agar tidak membuatnya bosan. Penyajian materi *unggah-ungguh* melalui multimedia interaktif ini diharapkan akan memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Adanya kombinasi penyajian materi menggunakan beberapa jenis media akan memberikan visualisasi yang lebih jelas sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Melalui multimedia interaktif, dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terbiasa menggunakan *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang tepat setelah mempelajari materi yang ada di multimedia.

Media yang dikemas dengan baik dan menarik dapat membuat suasana menyenangkan bagi siswa. Sehubungan dengan hal ini, pengembangan media berupa multimedia interaktif akan lebih baik dilakukan karena khususnya di SD Negeri Karangrejek II sudah dapat menggunakan adanya teknologi, baik dari pihak guru maupun siswanya.

Siswa kelas III sekolah dasar yang masih tergolong kelas rendah menyukai tampilan media yang menarik. Oleh karena itu peneliti berusaha untuk menghadirkan media berupa multimedia

interaktif kepada siswa. Media multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Media multimedia ini dibuat untuk menarik perhatian dan menyenangkan siswa. Jadi siswa akan lebih antusias dalam proses pembelajarannya.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*).

### Prosedur Pengembangan

Prosedur atau langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini terdiri atas 10 langkah pengembangan. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut: 1) *research and information collecting*; 2) *planning*; 3) *develop preliminary form of product*; 4) *preliminary field testing*; 5) *main product revision*; 6) *main field testing*; 7) *operational product revision*; 8) *operational field testing*; 9) *final product revision*; dan 10) *dissemination and implementation*.

Dari 10 langkah pengembangan tersebut, penelitian ini dilakukan sampai dengan langkah ke-9 yaitu revisi produk akhir. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti untuk menyebarluaskan produk yang dikembangkan.

## Validasi dan Uji Coba Produk

### 1. Validasi

Validasi dilakukan oleh 1 ahli media yaitu dosen Teknologi Pendidikan (Bapak Ariyawan Agung Nugroho, ST., M. Pd) dan 1 ahli materi

yaitu Dosen Pendidikan Sekolah Dasar (Ibu Supartinah, M. Hum)

**2. Uji Coba Produk**

- a. Uji coba lapangan awal, yaitu produk diujicobakan kepada 3 orang siswa dari kelas III SD Negeri Karangrejek II.
- b. Uji coba lapangan utama, yaitu produk diujicobakan kepada 10 orang siswa dari kelas III SD Negeri Karangrejek II.
- c. Uji coba lapangan operasional, yaitu produk diujicobakan kepada 25 orang siswa dari kelas III SD Negeri Karangrejek II.

**Setting dan Subjek Penelitian**

Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif bahasa Jawa dilakukan di SD Negeri Karangrejek II. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Karangrejek II, yaitu kelas III A berjumlah 25 siswa dan III B berjumlah 13 siswa.

**Jenis dan Sumber Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari penilaian angket oleh ahli media (dosen Teknologi Pendidikan), ahli materi (dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar), dan subjek uji coba (siswa kelas III SD Negeri Karangrejek II). Data kualitatif diperoleh dari komentar/saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, dan subjek uji coba (siswa).

**Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam media ini adalah angket.

**Teknik Analisis Data**

Data dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data mentah yang bersifat kuantitatif dianalisis secara deskriptif. Data kuantitatif yang diperoleh, dianalisis dengan statistik deskriptif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk. Skor rata-rata akhir dalam memberikan penilaian produk yang dikembangkan, menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata setiap aspek

n = Jumlah penilai

∑x = Jumlah skor

Setelah mendapatkan data berupa skor, maka langkah selanjutnya adalah mengkonversi skor rata-rata yang berupa data kuantitatif dari setiap aspek menjadi data kualitatif sesuai dengan panduan mengkonversi data.

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Berskala 5

No	Rentang Skor	Rerata Skor	Kategori
1.	$X > Mi + 1,8 Sbi$	$X > 4,2$	Sangat Baik
2.	$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3.	$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
4.	$Mi + 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
5.	$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan:

X = skor aktual (skor yang dicapai)

Mi = rerata skor ideal

$$= \left(\frac{1}{2}\right) (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$$

Sbi = simpangan baku skor ideal

$$= \left(\frac{1}{6}\right) (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$$

Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan dianggap layak digunakan sebagai multimedia pembelajaran apabila hasil uji coba lapangan minimal termasuk dalam kriteria baik pada semua aspek.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan. Peneliti mendapatkan gagasan untuk membuat media berupa multimedia interaktif *unggah-unduh*.

#### 2. Perencanaan

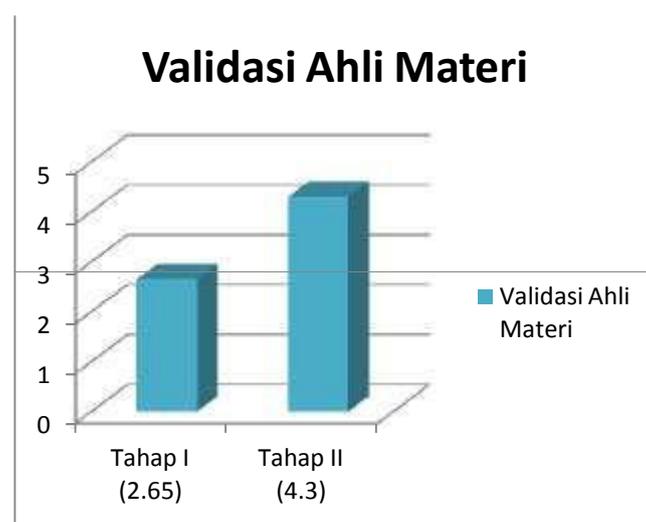
Pada tahap ini, peneliti melakukan perencanaan tentang perumusan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, pembuatan *flowchart*, *storyboard*, dan persiapan *software* yang digunakan, serta menentukan desain atau langkah-langkah untuk melakukan penelitian dan pengembangan.

#### 3. Pengembangan Bentuk Awal Produk

Pada tahap ini peneliti memproduksi multimedia interaktif materi *unggah-unduh* berdasarkan perencanaan yang telah disusun. Setelah multimedia interaktif selesai diproduksi, kegiatan selanjutnya adalah memvalidasi multimedia interaktif tersebut baik dari segi media maupun materi.

#### a. Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian ahli materi tahap pertama memperoleh skor rata-rata 2,65 dengan kriteria “Cukup”. Hasil penilaian ahli materi tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,3 dengan kriteria “Sangat Baik”. Gambaran tentang hasil penilaian ahli materi dari tahap pertama hingga tahap kedua dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Batang Penilaian Ahli Materi Tahap Pertama hingga Tahap Kedua

#### b. Validasi Ahli Media

Hasil penilaian ahli media tahap pertama memperoleh skor rata-rata 3,75 dengan kriteria “Baik”. Hasil penilaian ahli media tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,15 dengan kriteria “Baik”. Hasil penilaian ahli media tahap ketiga memperoleh skor rata-rata 4,2 dengan kriteria “Baik”. Gambaran tentang hasil penilaian ahli media dari tahap pertama hingga tahap ketiga dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 2 Diagram Batang Penilaian Ahli Media Tahap Pertama hingga Tahap Ketiga

#### 4. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal dilakukan dengan responden 3 orang siswa kelas IV B SD Negeri Karangrejek II. Hasil penilaian pada tahap uji coba lapangan awal memperoleh skor rata-rata 4,37 dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa antusias menggunakan multimedia interaktif.

#### 5. Revisi Produk Utama

Berdasarkan data hasil uji coba lapangan awal, peneliti tidak menemukan hal yang perlu direvisi dari segi media. Namun, perlu adanya penjelasan tentang menu-menu yang perlu dibuka pada uji coba tahap berikutnya.

#### 6. Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama dilakukan dengan responden 10 orang siswa kelas IV B SD Negeri Karangrejek II. Hasil penilaian pada tahap uji coba lapangan utama memperoleh skor rata-rata 4,485 dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa antusias menggunakan multimedia interaktif.

#### 7. Revisi Produk Operasional

Berdasarkan data hasil uji coba lapangan utama, peneliti tidak menemukan hal yang perlu direvisi dari segi media. Uji coba tahap berikutnya adalah uji coba lapangan operasional.

#### 8. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan operasional dilakukan dengan responden seluruh siswa kelas IV A SD Negeri Karangrejek II yang berjumlah 25 orang siswa. Hasil penilaian pada tahap uji coba lapangan operasional memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa antusias menggunakan multimedia interaktif.

#### 9. Revisi Produk Akhir

Berdasarkan hasil uji coba di lapangan, peneliti tidak melakukan perbaikan dari segi materi dan media. Pengemasan hasil akhir produk adalah dalam bentuk *Compact Disk* (CD) dan tersedia dalam format *application* (.exe).

#### Deskripsi Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan multimedia interaktif materi *unggah-unggah* bahasa Jawa ini melalui proses tahapan-tahapan seperti yang telah dijelaskan pada BAB III. Tahap pertama adalah tahap penelitian dan pengumpulan informasi dilakukan melalui studi pendahuluan, analisis kebutuhan tentang produk yang akan dikembangkan, dan analisis kebutuhan studi pustaka. Studi pendahuluan merupakan kegiatan menganalisa kebutuhan tentang pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa di SD Negeri Karangrejek II. Tahap kedua adalah perencanaan tentang perumusan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran,

pembuatan *flowchart*, *storyboard*, dan persiapan *software* yang digunakan, serta menentukan desain atau langkah-langkah untuk melakukan penelitian dan pengembangan.

Tahap ketiga adalah melakukan pengembangan produk awal, kegiatan yang dilakukan peneliti adalah memproduksi multimedia interaktif materi *unggah-unduh* berdasarkan perencanaan yang telah disusun. Setelah multimedia interaktif selesai diproduksi, kegiatan selanjutnya adalah memvalidasi multimedia interaktif tersebut baik dari segi media maupun materi. Skor yang digunakan dalam validasi adalah skor dengan skala 5. Validasi materi dilakukan dengan ibu Supartinah, M.Hum. Validasi tahap I mendapatkan skor rata-rata 2,65 dengan kategori “Cukup”. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diperoleh dari ahli materi kemudian dilanjutkan validasi tahap II yang mendapatkan skor rata-rata 4,3 dengan kategori “Sangat Baik” dan dinyatakan “layak” dari segi materi. Validasi media dilakukan dengan bapak Ariyawan Agung Nugroho, ST., M. Pd. Validasi tahap I mendapatkan skor rata-rata 3,75 dengan kategori “Baik”. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diperoleh dari ahli materi kemudian dilanjutkan validasi tahap II yang mendapatkan skor rata-rata 4,15 dengan kategori “Baik” dan skor meningkat dari validasi sebelumnya. Pada tahap II, masih terdapat beberapa revisi dari ahli media sehingga dilanjutkan validasi tahap III. Validasi tahap III mendapatkan skor rata-rata 4.2 dengan kategori “Baik” dan skor meningkat dari validasi sebelumnya, serta telah dinyatakan “layak” dari segi media. Media telah dianggap layak oleh ahli media dan ahli materi, maka tahap

selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan kepada siswa kelas III.

Pada pelaksanaan ujicoba, siswa melakukan penilaian terhadap multimedia interaktif menggunakan angket dengan skala 5. Tahap uji coba lapangan awal melibatkan 3 orang siswa dan mendapatkan skor rata-rata 4,37 dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan data hasil uji coba lapangan awal, peneliti tidak menemukan hal yang perlu direvisi dari segi media. Oleh karena itu, peneliti melakukan tahap uji coba lapangan utama yang melibatkan 10 siswa dan memperoleh skor rata-rata 4.485 dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan data hasil uji coba lapangan utama, peneliti tidak menemukan hal yang perlu direvisi dari segi media. Uji coba tahap berikutnya adalah uji coba lapangan operasional yang melibatkan 25 siswa dan memperoleh skor 4.6 dengan kategori “Sangat Baik”.

Serangkaian tahapan pengembangan telah dilakukan oleh peneliti, maka produk multimedia interaktif yang dihasilkan adalah satu set media yang terdiri atas satu keping CD berisi multimedia interaktif *unggah-unduh panyuwunan lan maturnuwun* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Format multimedia yang tersedia adalah *application (.exe)* yang dapat dibuka oleh semua komputer. Multimedia interaktif ini ditujukan untuk siswa kelas IV sekolah dasar dan bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa mengenai materi *unggah-unduh* pada mata pelajaran bahasa Jawa.

### **Pembahasan**

Pengembangan multimedia interaktif materi *unggah-unduh* ini didasari dari adanya permasalahan kurangnya kemampuan siswa

dalam *berunggah-unggah* bahasa Jawa. Suatu bentuk inovasi yang dapat digunakan sebagai solusi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan adanya perkembangan zaman yaitu ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengembangan dalam pembelajaran bahasa Jawa dapat berupa media pembelajaran yang berbasis teknologi komputer. Media yang berbasis teknologi komputer ini dapat dikemas menjadi multimedia, yaitu kombinasi beragam media. Kombinasi beragam media yang dimaksud adalah teks, grafik, suara, animasi, video, dan terdapat *link* interaktif yang digunakan untuk menghubungkan antar menu maupun halaman pada multimedia. Melalui teks, dapat disampaikan mengenai pengertian *unggah-ungguh*, ragam *unggah ungguh* dan penggunaannya yang benar, serta beberapa kosakata yang terkait dengan *unggah-ungguh panyuwunan lan maturnuwun*. Melalui grafik/*image* dapat ditampilkan gambar untuk memperjelas teks. Melalui animasi, dapat ditampilkan tayangan animasi berupa pemodelan-pemodelan penggunaan *unggah ungguh panyuwunan lan maturnuwun* yang benar sehingga siswa dapat mengamati langsung untuk ditirukan. Melalui audio, siswa dapat mendengarkan pengucapan kata maupun kalimat bahasa Jawa yang tepat. *Link* interaktif yang terdapat pada multimedia juga dapat memudahkan dalam menavigasikan antar menu maupun halaman. Menurut Warsita (2008:155-156) dalam kegiatan pembelajaran multimedia interaktif memiliki kelebihan fleksibel, *self-packing* (melayani kecepatan belajar individu), *content-rich* (kaya isi), interaktif, dan individual. Oleh karena itu, dalam pengembangan

multimedia interaktif ini memperhatikan kelebihan-kelebihan tersebut.

Multimedia interaktif diperuntukkan bagi siswa kelas III sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan medianya disesuaikan dengan siswa kelas rendah yang menyukai beragam warna menarik dan kombinasi beberapa jenis media, sehingga dapat menarik perhatian siswa ketika pembelajaran. Adanya kombinasi penyajian materi menggunakan beberapa jenis media akan memberikan visualisasi yang lebih jelas sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Media multimedia interaktif ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan menarik perhatian siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Daryanto (2013:52) bahwa salah satu manfaat multimedia yaitu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa karena materi dikemas dalam bentuk visual dan audio.

Penyajian materi pada multimedia interaktif tentang *unggah-ungguh panyuwunan lan maturnuwun* meliputi halaman pembuka, halaman penyapa, inti yang berupa materi, dan latihan soal. Halaman pembuka berisi judul dan instrumen lagu jawa “ilir-ilir” yang diputar secara otomatis. Halaman penyapa berisi sajian animasi yang menanyakan tentang kabar siswa. Selanjutnya, inti yang berupa materi pembelajaran yang disampaikan terdiri atas pengertian *unggah-ungguh*, ragam *unggah-ungguh*, dan contoh percakapan. Materi disampaikan secara beragam dengan teks, gambar, audio, dan animasi serta terdapat tabel untuk memperjelas tentang *kawruh tembung ngoko-krama*. Latihan soal dalam multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti berupa dua

jenis latihan yaitu 8 butir soal pilihan ganda dan latihan yang harus dipraktekkan oleh siswa. Pada latihan pertama terdapat umpan balik berupa nilai dan pemberian keterangan mengenai lulus KKM atau tidaknya. Siswa yang lulus KKM bisa melanjutkan latihan selanjutnya dan siswa yang tidak lulus bisa mengulangi untuk mengerjakan soal pilihan ganda.

Multimedia interaktif ini telah melalui serangkaian validasi dari ahli. Hasil akhir validasi materi memperoleh skor 4,3 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil akhir validasi media memperoleh skor 4,2 dengan kategori “Baik”. Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, LKS diujicobakan kepada siswa kelas III SD Negeri Karangrejek II. Pada uji coba lapangan awal yang melibatkan tiga orang siswa, memperoleh skor 4,37 dengan kategori “Sangat Baik” dan peneliti tidak menemukan hal yang perlu direvisi dari segi media. Namun, perlu adanya penjelasan tentang menu-menu yang perlu dibuka pada uji coba tahap berikutnya. Kegiatan uji coba lapangan utama yang dilakukan melibatkan sepuluh orang siswa, memperoleh skor 4,485 dengan kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya kegiatan uji coba lapangan operasional melibatkan duapuluh lima orang siswa, memperoleh skor 4,6 dengan kategori “Sangat Baik”. Pada kegiatan uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional mengalami keterbatasan perangkat laptop yang disediakan peneliti, maka penggunaannya dilakukan secara bergantian.

Berdasarkan hasil uji coba di lapangan, peneliti tidak melakukan perbaikan dari segi materi dan media. Pengemasan hasil akhir produk

adalah dalam bentuk *Compact Disk* (CD) dan tersedia dalam format *application* (.exe).

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Kegiatan penelitian dan pengembangan produk multimedia interaktif pada materi *unggah-ungguh* bahasa Jawa untuk kelas III SD telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian menurut Borg and Gall. Pada tahap validasi, ahli materi memberikan skor terhadap produk sebesar 4,3 dengan kategori “Sangat Baik” dan ahli media sebesar 4,2 dengan kategori “Baik”. Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, multimedia interaktif diujicobakan pada siswa kelas III SD Negeri Karangrejek II. Pada tahap uji coba lapangan awal diperoleh skor sebesar 4,37 dengan kategori “Sangat Baik”. Pada tahap uji coba lapangan utama diperoleh skor sebesar 4,485 dengan kategori “Sangat Baik”. Pada tahap uji coba lapangan operasional diperoleh skor sebesar 4,6 dengan kategori “Sangat Baik”. Oleh karena itu, setelah melalui langkah-langkah sistematis pengembangan produk dan uji coba produk, produk multimedia interaktif *unggah-ungguh panyuwunan lan maturnuwun* yang dihasilkan oleh pengembang sudah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jawa kelas III SD.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan peneliti adalah sebaiknya penggunaan multimedia interaktif ini lebih dioptimalkan lagi dalam pembelajaran bahasa Jawa pada materi *unggah-ungguh*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta. (2013). *Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 64 Tahun 2013 tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah*. Diakses dari [http://www.pendidikan-diy.go.id/file/pergub/pergub\\_64\\_13.pdf](http://www.pendidikan-diy.go.id/file/pergub/pergub_64_13.pdf) pada tanggal 16 Januari 2017, pukul 10:49.
- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.